SOMMAIRE

Xbox LIVE 1
Histoire 3
Personnages 4
Commandes 6
Écran titre 7
Menu principal 8
Options 9
Cœur de l'Histoire 10
Exploration 12
Combats 22
Conseils 39

Xbox LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur **www.xbox.com/live**.

Connexion
Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries**.

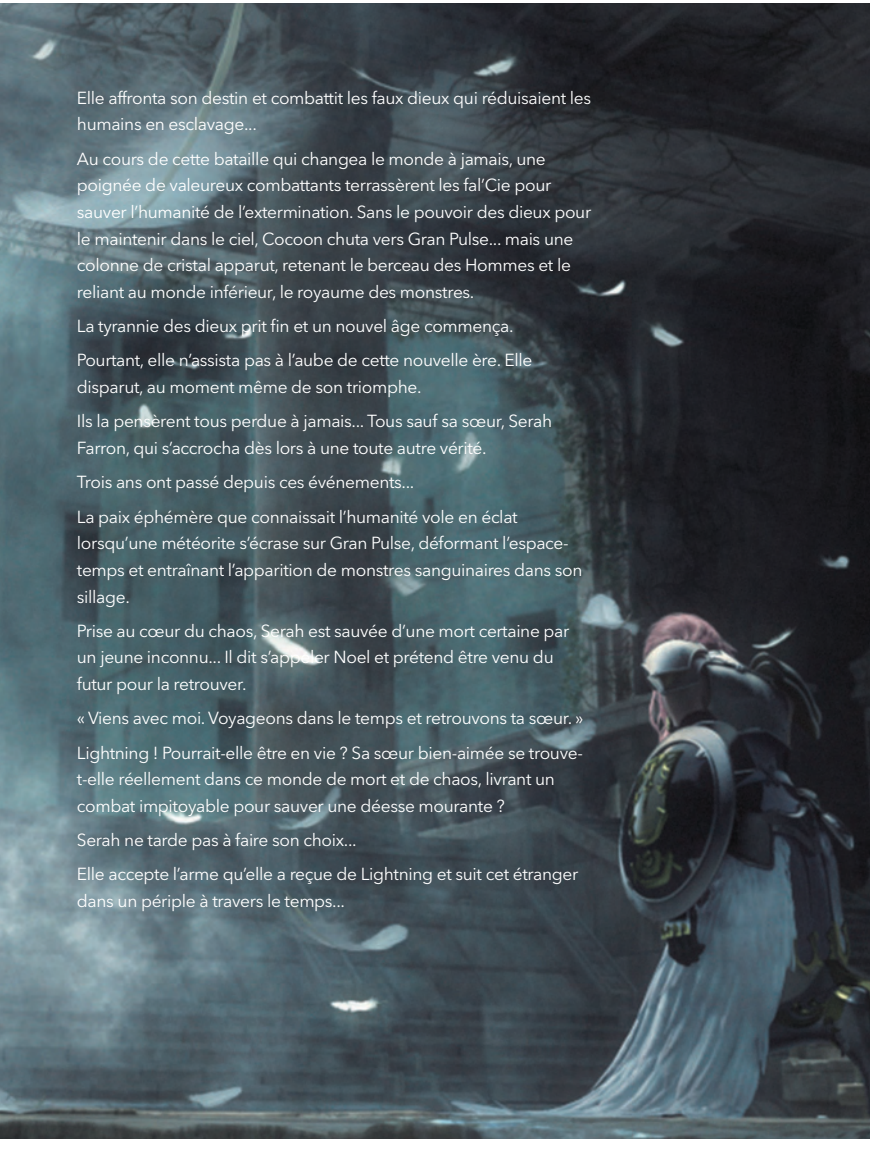
Contrôle parental
Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/familysettings**.

DÉCODAGE DE DOLBY DIGITAL

POUR LE SON SURROUND DOLBY DIGITAL:

Ce jeu vous est proposé en son surround Dolby® Digital 5.1. À l'aide d'un câble optique, reliez votre Xbox 360® à une installation sonore équipée de la technologie Dolby Digital. Connectez le câble optique à la base d'un Câble AV Composant HD Xbox 360, Câble AV péritel avancé Xbox 360, Câble AV VGA HD Xbox 360. Dans l'onglet "Système" du menu de la Xbox 360, choisissez "paramètres de la console", puis sélectionnez "Options Audio", puis "sortie numérique" et enfin sélectionnez "Dolby Digital 5.1" pour bénéficier de tous les avantages du son surround.


FINAL FANTASY XIII-2



Elle affronta son destin et combattit les faux dieux qui réduisaient les humains en esclavage...

Au cours de cette bataille qui changea le monde à jamais, une poignée de valeureux combattants terrassèrent les fal'Cie pour sauver l'humanité de l'extermination. Sans le pouvoir des dieux pour le maintenir dans le ciel, Cocoon chuta vers Gran Pulse... mais une colonne de cristal apparut, retenant le berceau des Hommes et le reliant au monde inférieur, le royaume des monstres.

La tyrannie des dieux prit fin et un nouvel âge commença.

Pourtant, elle n'assista pas à l'aube de cette nouvelle ère. Elle disparut, au moment même de son triomphe.

Ils la pensèrent tous perdue à jamais... Tous sauf sa sœur, Serah Farron, qui s'accrocha dès lors à une toute autre vérité.

Trois ans ont passé depuis ces événements...

La paix éphémère que connaissait l'humanité vole en éclat lorsqu'une météorite s'écrase sur Gran Pulse, déformant l'espace-temps et entraînant l'apparition de monstres sanguinaires dans son sillage.

Prise au cœur du chaos, Serah est sauvée d'une mort certaine par un jeune inconnu... Il dit s'appeler Noel et prétend être venu du futur pour la retrouver.

« Viens avec moi. Voyageons dans le temps et retrouvons ta sœur. »

Lightning ! Pourrait-elle être en vie ? Sa sœur bien-aimée se trouve-t-elle réellement dans ce monde de mort et de chaos, livrant un combat impitoyable pour sauver une déesse mourante ?

Serah ne tarde pas à faire son choix...

Elle accepte l'arme qu'elle a reçue de Lightning et suit cet étranger dans un périple à travers le temps...

Noel Kreiss

Un jeune homme qui apparaît dans le village de Serah après la chute de la météorite. Il est franc et direct, mais ne révèle que peu de choses sur son mystérieux passé. Il manie deux épées, une lame longue et une dague, et excelle en combat rapproché.



Serah Farron

La sœur cadette de Lightning a été au cœur de nombreux événements tragiques... Toujours marquée par ses expériences passées, elle cache sous une apparence douce et calme une résolution inébranlable. Loyale jusqu'au bout, elle est persuadée que Lightning est en vie et suit Noel dans le futur pour la trouver.



Lightning

Elle n'a pas hésité à affronter tout un monde pour sauver Serah de sa prison de cristal. Elle est désormais une guerrière de Valhalla, le royaume du chaos, et garde le temple de la déesse Etro. Lightning a reçu un pouvoir incommensurable... presque celui d'une déesse. Elle en aura grand besoin au cours du combat qui l'attend.

Commandes

Cette section vous expliquera comment jouer avec une manette Xbox 360. Le texte en vert se rapporte aux commandes utilisées lors des phases d'explorations, le texte en bleu pour les commandes lors des phases de combat.



RB Gâchette haute droite
Magie mog
Lancer le mog (LB maintenue)
Voir les informations sur les monstres

Touches A, Y, X, B

Touche B
Sauter
Annuler

LB Gâchette haute gauche
Magie mog
Lancer le mog (maintenir pour attraper le mog)
Changer de stratégie

Touche X
Afficher la carte
Utiliser les techniques de Synchronisation

L Stick analogique gauche
Déplacer le personnage
Sélectionner les cibles et les commandes

Touche A
Confirmer / Utiliser les mécanismes, ouvrir les portes, etc.
Confirmer une commande
Valider
Combiner une série de commandes

L Appuyer sur le stick analogique droit
Recentrer la carte sur la position actuelle du leader (carte)

R Stick analogique droit
Viser avant de lancer le mog (maintenir LB)
Orienter la caméra
Orienter la caméra

Touche Y
Ouvrir le menu principal
Exécuter immédiatement les commandes sélectionnées

Bouton multidirectionnel
Parcourir les éléments des menus
Sélectionner les cibles et les commandes

START
Ouvrir le menu pause
Ouvrir le menu pause

BACK
Afficher ou masquer le radar
Non utilisée

R Appuyer sur le stick analogique droit
Réinitialiser la position de la caméra



Sauvegarde

Vous devez vous connecter à un profil du joueur pour sauvegarder et charger des données de jeu. Si un profil du joueur contient des données de FINAL FANTASY XIII-2, sélectionnez-le pour continuer votre partie.

Le jeu enregistre automatiquement votre progression. Lors d'une sauvegarde automatique, un symbole apparaît en haut à gauche de l'écran. Vous pouvez aussi sauvegarder manuellement. Lors des phases d'exploration, appuyez sur START pour ouvrir le menu pause et sélectionnez **Sauvegarder**.

Écran titre

Cet écran s'affiche au lancement de FINAL FANTASY XIII-2. Il propose les options suivantes :



NOUVELLE PARTIE	Commencer une nouvelle aventure. Vous devrez choisir entre le MODE NORMAL et le MODE FACILE (vous pouvez également changer cette option ultérieurement via le menu Options). Suivez ensuite les instructions à l'écran pour créer vos données de sauvegarde. Vous aurez besoin d'au moins 24Mo d'espace libre sur votre périphérique de stockage.
CONTINUER	Continuer une partie précédemment sauvegardée.
CONTENU TÉLÉCHARGEABLE	Le contenu téléchargeable sera disponible après la sortie du jeu.
PROLOGUE	Un résumé des événements de FINAL FANTASY XIII. L'histoire commence trois ans plus tard.
BONUS	Débloquez des bonus en collectant des Succès et en relevant d'autres défis.
OPTIONS	Régler les options de jeu et les commandes.

MENU PRINCIPAL / OPTIONS

Menu principal

Appuyez sur Y lors des phases d'exploration pour ouvrir le menu principal. Il vous permettra de vérifier l'état de vos personnages, de gérer votre équipement, de visionner les cartes, etc. Certains des menus secondaires n'apparaîtront qu'après avoir progressé dans l'aventure.

Utilisez ✣ pour sélectionner un élément et appuyez sur A pour confirmer. Dans certains menus, par exemple **Caractéristiques** ou **Cristariums**, vous pouvez passez d'un personnage à l'autre avec LB et RB.



STRATÉGIES	Former vos stratégies et votre groupe de familiers.
CRISTARIUMS	Améliorer les caractéristiques de vos personnages et débloquer de nouvelles compétences.
MONSTRES	Personnaliser et fusionner les monstres que vous avez domptés.
ÉQUIPEMENT	Choisir les armes et accessoires de vos personnages.
CHANGER DE LEADER	Choisir le personnage que vous contrôlez.
CARACTÉRISTIQUES	Voir l'état et les attributs des personnages.
INVENTAIRE	Voir les objets et pièces d'équipement de votre inventaire.
DOSSIER	Lire diverses informations sur le jeu et son univers.
BESTIAIRE	Consulter les informations sur les monstres que vous avez affrontés et vaincus.
FRAGMENTS	Voir les fragments que vous avez collectés.
PRIVILÈGES	Activer ou désactiver les privilèges et lire leur description.
CARTE	Afficher la carte du lieu actuel.
OPTIONS	Régler les options de jeu et les commandes.

Options

Ce menu vous permettra de régler les mouvements de la caméra, d'afficher les sous-titres, de changer le niveau de difficulté, etc.



CAMÉRA	Définir le mode de mouvement de la caméra lors des déplacements, parmi quatre options disponibles.
SENSIBILITÉ DE LA CAMÉRA	Ajuster la sensibilité de la caméra.
LUMINOSITÉ	Sélectionner le niveau de luminosité.
FONCTION LOUPE	Agrandir la taille de la police utilisée pour les messages et les sous-titres.
SOUS-TITRES DES CINÉMATIQUES	Activer ou désactiver les sous-titres lors des scènes cinématiques.
NOM DU LOCUTEUR	Activer ou désactiver l'affichage du nom du locuteur dans les sous-titres.
AUTRES SOUS-TITRES	Activer ou désactiver les sous-titres affichés en bas à gauche de l'écran lors des phases d'exploration.
MESSAGES D'AIDE	Activer ou désactiver l'affichage des messages d'aide lors des phases d'exploration et des combats.
DIFFICULTÉ DE COMBAT	Choisir le niveau de difficulté des combats entre **FACILE** et **NORMAL**.
COMMANDE PAR DÉFAUT	Choisir la position du curseur en début de combat.
SÉLECTION DE LA CIBLE	Choisir le mode de sélection des cibles en combat.
ORIENTATION DU RADAR	Choisir de maintenir le radar orienté vers le nord, ou de le faire pivoter suivant le champ de la caméra. Le radar se situe dans le coin supérieur droit de l'écran.
ORIENTATION DE LA CARTE	Choisir de maintenir la carte orientée vers le nord, ou de la faire pivoter suivant le champ de la caméra.

Cœur de l'Histoire

Les personnages de FINAL FANTASY XIII-2 voyagent dans le temps et l'espace grâce au Cœur de l'Histoire, un lieu qui leur sert de carte de navigation. Pour visiter un lieu à une époque donnée, utilisez L ou ◇ pour sélectionner votre destination et appuyez sur A pour valider.



Ouvrez les portails temporels pour accéder à de nouvelles destinations !

Utiliser le Cœur de l'Histoire

LB	Changer de mode d'affichage.
RB	Ouvrir / Fermer les portails (des sceaux temporels sont requis).
Y	Ouvrir le menu principal.
X	Sauvegarder votre partie.
L / ◇	Sélectionner la destination.

PORTAILS

Les symboles affichés sous le nom des lieux représentent le nombre de portails présents dans la zone concernée. Leur couleur indique par ailleurs si les portails sont ouverts (jaune) ou fermés (blanc). Vous trouverez à droite de ces symboles le nombre de fragments disponibles et déjà obtenus.



ARTÉFACTS

Les portails temporels doivent être déverrouillés grâce à des clés spéciales appelées « artéfacts ». Une fois le portail ouvert, une nouvelle destination apparaîtra dans le Cœur de l'Histoire. Certains artéfacts sont bien cachés... vous aurez besoin de Mog pour les trouver !



OUVRIR ET FERMER LES PORTAILS

Au cours de votre aventure, vous obtiendrez des « sceaux temporels ». Une fois dans le Cœur de l'Histoire, vous pourrez les utiliser pour fermer les portails d'un point espace-temps, et ainsi réinitialiser les événements qui s'y sont déroulés. Vous pourrez à nouveau entrer dans ce point espace-temps afin de revivre des événements spécifiques ou encore corriger vos erreurs passées. Quand vous fermez des portails, les artéfacts concernés disparaissent de votre **inventaire**. Pour les récupérer, vous pouvez refaire la section du jeu liée à ce point-espace temps, ou simplement rouvrir les portails à partir du Cœur de l'Histoire.



N'oubliez pas, utiliser cette option peut changer le cours de l'Histoire... Pour restaurer la ligne temporelle initiale, ouvrez à nouveau les portails ! Pour ouvrir ou fermer les portails d'un point espace-temps, sélectionnez-le et appuyez sur RB.



Retourner au Cœur de l'Histoire

Pour retourner au Cœur de l'Histoire, appuyez sur START afin d'ouvrir le menu de pause et sélectionnez l'option correspondante (celle-ci n'est pas toujours disponible). Votre partie sera alors automatiquement sauvegardée.

Remarque : Lorsque vous chargez une partie, vous accédez directement au Cœur de l'Histoire. Sélectionnez alors le dernier point espace-temps visité pour reprendre le cours de votre partie.

Exploration

Les phases d'exploration représentent l'essentiel de votre aventure.

ÉCRAN PRINCIPAL



1 **Leader ···** Le personnage que vous contrôlez. Vous pouvez le choisir avec l'option **Changer de leader**, dans le menu principal.

2 **Radar ···** Ce cadran apparaît en haut à droite de l'écran et vous permet de voir, entre autres, la position actuelle du leader, vos objectifs, et d'autres points d'intérêt comme les portails et les boutiques. Le radar peut être masqué ou affiché à tout moment en appuyant sur BACK.



Symboles du radar

Position du leader	Objectif	Portail
Chocolina	Chocobo	Trésor ouvert
Mog	Téléporteur	Impasse

ENNEMIS ET AFFRONTEMENTS

L'horloge mog apparaît lorsque des monstres se matérialisent à proximité. Sa couleur évolue au fil du temps (du vert au rouge) et indique l'état de vos adversaires.
Essayez d'attaquer les ennemis présents dans le périmètre de bataille en appuyant sur A avant que le temps ne soit écoulé. Si vous préférez fuir le combat, éloignez-vous des monstres jusqu'à ce que le périmètre de bataille disparaisse.



Horloge mog (vert)
L'ennemi est encore immobile et vulnérable. Si vous agissez à temps, vous pourrez l'attaquer par surprise et commencer le combat avec un avantage.



Horloge mog (jaune)
L'ennemi se déplace et risque de vous toucher, auquel cas vous engagerez le combat sans obtenir de bonus particulier.



Horloge mog (rouge)
Le temps est écoulé, le combat commence automatiquement et vous ne pourrez pas le recommencer.





Attaquez le premier et prenez l'avantage
Si vous parvenez à frapper l'ennemi alors que l'horloge mog est toujours dans le vert, vous pourrez l'attaquer par surprise et obtenir divers effets positifs, comme l'état Célérité ou un taux de dégât des combos accru. Si vous vous contentez de toucher l'ennemi sans le frapper avec votre arme, le combat commencera normalement, sans avantage particulier.

EXPLORATION

CONVERSATIONS



Lorsque vous vous approchez de certains personnages, il arrive que vous entendiez ce qu'ils disent, ou qu'ils s'adressent à vous. Ces conversations se déclenchent automatiquement et ne demandent aucune action particulière de votre part. Bien sûr, vous pouvez aussi parler de votre propre chef aux personnages : lorsque cela est possible une icône s'affiche, et il suffit alors d'appuyer sur Ⓐ pour engager une discussion. Si plusieurs interlocuteurs sont disponibles, utilisez ✣ pour sélectionner celui de votre choix.

LIBRE CHOIX



Au cours de certaines conversations, vous aurez à effectuer des « Libres choix » qui vous permettront d'orienter le dialogue vers un sujet particulier ou de choisir une action. Vous pourrez parfois sélectionner tour à tour plusieurs options, et certaines n'apparaissent qu'après avoir rempli des conditions spécifiques. Vos décisions ont des conséquences... Si vous choisissez judicieusement, vous recevrez peut-être des trésors et des objets de valeur !

SAUTER



Appuyez sur Ⓑ pour sauter au-dessus des obstacles de petite taille. Certains éléments plus imposants peuvent être franchis en appuyant sur Ⓑ lorsque le personnage se tient sur un cercle bleu.

MÉCANISMES

Au cours de vos explorations, vous découvrirez différents leviers, appareils ou mécanismes. Souvent, il vous suffira d'appuyer sur A pour les utiliser, mais dans certains cas vous aurez besoin d'un objet particulier pour les déverrouiller. Fouillez la zone pour les trouver, et n'oubliez pas que la magie mog peut toujours s'avérer utile !



TRÉSORS (SPHÈRES)

Appuyez sur A pour ouvrir les trésors. Certains peuvent être « déphasés » avec l'époque actuelle et être presque invisibles à l'œil nu. Utilisez la magie mog pour les faire apparaître.



CHOCOBO

Vous pouvez utiliser les chocobos comme monture après leur avoir donné des légumes Gysahl. Pour ce faire, approchez-vous-en et appuyez sur A. Une fois sur un chocobo, vous ne serez plus attaqué par les monstres ! Ils représentent donc un moyen efficace de se déplacer rapidement et sans risque. Si vous ne trouvez aucun chocobo dans les environs, continuez votre exploration... Vous finirez peut-être par en croiser un !



EXPLORATION

LE POMPON DE MOG



Mog ne se contente pas de se transformer en arme pour Serah. Il est aussi capable de trouver des objets cachés ! Surveillez-le lorsque vous êtes à la recherche de trésors et d'artéfacts. Si le pompon de Mog commence à briller, approchez-vous de ce qui l'a alerté et appuyez sur RB.

Magie mog

Lorsque Mog détecte un objet qui est déphasé avec l'époque actuelle, son pompon commence à briller. Appuyez sur RB pour dissiper la distorsion spatio-temporelle qui le dissimule et le faire apparaître. Certains de ces objets sont essentiels pour progresser dans l'histoire... pensez donc à surveiller les réactions de Mog.

Remarque : Mog n'est pas capable de détecter tous les objets cachés ! Vous devrez parfois les chercher vous-même.





Lancez Mog !

Après avoir progressé dans le jeu, Mog acceptera (avec réticence) d'être lancé pour atteindre des zones du terrain difficiles d'accès.

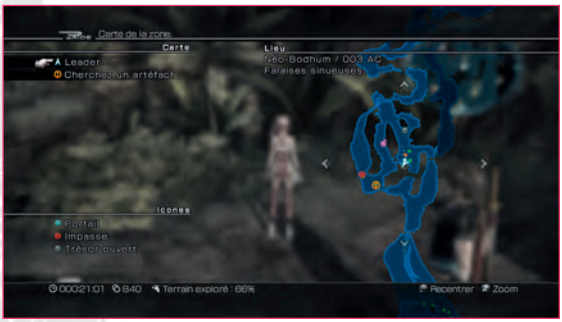
Lorsque vous découvrez un trésor ou un objet qui semble hors de portée, maintenez LB pour attraper Mog et viser, puis lancez-le en appuyant sur RB. Il fouillera alors la zone d'« atterrissage » et vous ramènera ce qu'il a trouvé ! Mais attention : si Mog est trop loin lorsque des ennemis se matérialisent, il ne pourra pas vous prévenir à temps et l'horloge mog défilera bien plus rapidement. Pensez-y lorsque vous explorez une zone infestée de monstres !





LES CARTES

Les cartes vous donnent des indications sur votre position, celle de vos objectifs et celle des points d'intérêt à proximité (par exemple les portails et les téléporteurs). La liste des objectifs est également affichée à gauche de l'écran. Vous pouvez trouver les cartes en ouvrant des trésors ou les recevoir des personnages que vous rencontrez.
Pour afficher la carte de la zone actuelle, appuyez sur X ou ouvrez le menu principal avec Y et sélectionnez **Carte**.



Symboles de la carte

Position du leader	Objectif	Portail	Chocolina	Chocobo
Personnage allié	Trésor ouvert	Impasse	Mog	Téléporteur

Commandes de la carte

	Déplacer la carte.
	Zoomer.
	Revenir à l'emplacement du leader.

CHOCOLINA

Chocolina est une mystérieuse commerçante qui voyage dans le temps. Elle peut vous proposer de nombreux objets ! Avec les bons matériaux et la somme de gils requise, Chocolina pourra même créer des armes et des pièces d'équipement spéciales.



OBJETS	Les potions, queues de phénix et autres objets du même type sont souvent très utiles au combat.
CATALYSEURS	Utiliser des éléments pour améliorer les caractéristiques de vos monstres.
ARMES	Utiliser de meilleures armes vous donnera l'avantage au combat. Vous aurez parfois besoin de fournir des matériaux pour les acheter.
ACCESSOIRES	Les accessoires améliorent les caractéristiques de vos personnages. Vous aurez parfois besoin de fournir des matériaux pour les acheter.
MATÉRIAUX	Des composants utiles pour créer des armes et des accessoires.
OBJETS SPÉCIAUX	Dans chaque lieu, Chocolina pourra vous vendre des articles uniques.

S'équiper d'accessoires

Vous pouvez améliorer les caractéristiques d'un personnage en l'équipant d'accessoires. Il peut en porter plusieurs, à condition que leur coût total ne dépasse pas son nombre de PA (Points d'Accessoires). La capacité d'équipement des personnages augmentera au fil de leur évolution.



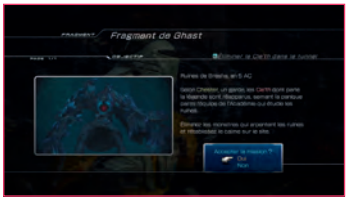
FRAGMENTS

Vous recevrez parfois des éléments spéciaux en résolvant les anomalies de la ligne du temps : les fragments. Ce sont des éclats de mémoire figés dans le temps, des souvenirs cristallisés qui renferment un savoir précieux ou des informations sur l'Histoire. Il existe 160 fragments au total.



MISSIONS

Les personnages que vous rencontrez au cours de votre aventure vous proposent parfois d'accomplir des missions, qui consistent par exemple à trouver un objet spécifique, ou vaincre des monstres. Après avoir terminé ces quêtes, vous recevrez des fragments, des PC (points de capacité), etc.



PRIVILÈGES

Une fois que vous aurez obtenu suffisamment de fragments, rendez-vous à Fortuna et parlez à Mystique. Grâce aux pouvoirs de la déesse, elle éveillera peut-être en vous de nouveaux pouvoirs : les privilèges. Ces aptitudes spéciales ont des effets variés, et vous permettront par exemple d'améliorer les compétences de Mog ou de changer la musique jouée lorsque vous êtes à dos de chocobo.



UN CASINO NOMMÉ FORTUNA

« Fortuna » est un monde parallèle fantastique situé aux frontières de l'éternité, un lieu où jeux et divertissements vous feront oublier le passage du temps. Avant de miser, rendez-vous au guichet pour acheter des jetons. Quand vous en aurez amassé suffisamment, vous pourrez les échanger contre divers prix qu'on ne trouve nulle part ailleurs.



Machines à sous

Stoppez les rouleaux pour aligner les symboles gagnants ! Les gains varient suivant la combinaison obtenue. Vous ne pouvez à l'origine insérer que cinq pièces à la fois, mais si vous enchaînez les victoires, vous pourrez augmenter votre mise et accroître vos chances de toucher le super jackpot !



Courses

Envoyez votre chocobo sur la piste de Fortuna et assurez-vous qu'il franchisse la ligne d'arrivée avant ses adversaires ! Selon ses performances, vous recevrez des jetons et des prix. Vous pouvez également parier sur des concurrents, mais le nombre de jetons disponibles pour les mises est limité. Les chocobos inscrits pour les courses ne sont pas disponibles pendant les combats.



Chocobos de course

Les chocobos de course ont des caractéristiques particulières.
Sprint : Leur performance sur de courtes distances.
Endurance : Leur performance sur de longues distances.
PL (Points de Longévité) : Les PL du chocobo diminuent après chaque course. Lorsqu'ils tombent à zéro, vous devez le désinscrire.
Aptitudes : Leurs capacités spéciales. Dans le menu des courses, appuyez sur Y pour obtenir plus d'informations.



Participer à une course



Les courses se répartissent en cinq classes. Au début, votre chocobo n'a accès qu'à la classe Cocoon. Il pourra cependant en débloquer de nouvelles s'il remplit les conditions nécessaires, et ainsi avoir accès à plus de courses. Pour débloquer la classe supérieure, vous devez gagner une course de qualification avant la fin du temps moyen.

Le tableau des partants



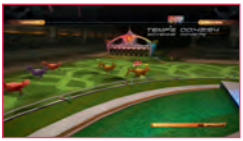
Le tableau des partants vous permet d'utiliser des objets, de miser des jetons, et de déterminer la stratégie de votre chocobo, parmi les quatre disponibles. Il pourra par exemple prendre l'avantage dès le début et tenter de maintenir son avance, ou économiser ses forces à l'arrière et doubler ses concurrents dans la dernière ligne droite.

Retraite



Lorsqu'un chocobo n'a plus de PL, il ne peut plus participer aux courses et doit se reposer. Ses résultats et ses titres seront alors enregistrés dans le tableau des records. Ils y resteront jusqu'à ce que de nouveaux records soient établis.

Contrôler le chocobo



Vous pouvez influencer le comportement de votre chocobo pendant les courses.

Sprint de départ : Appuyez sur A au moment précis où la course commence pour faire un départ en flèche et prendre le peloton de vitesse.

Sprint : Appuyez sur A pendant la course pour faire accélérer votre chocobo en puisant dans la jauge de sprint affichée dans le coin inférieur droit de l'écran.

Contrôle de la caméra : Appuyez sur L3 pour placer la caméra en face de votre chocobo, et sur RB pour qu'elle le suive.

LABYRINTHES TEMPOREL

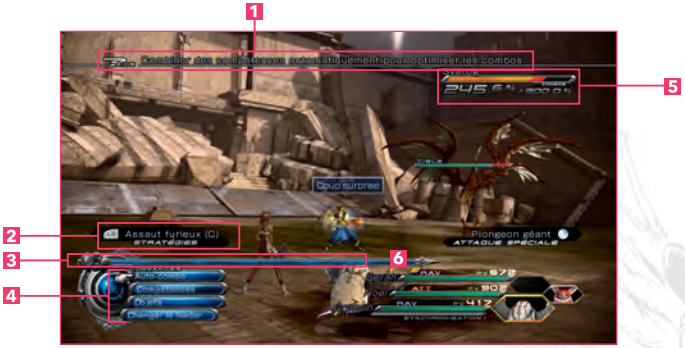


L'abîme qui s'étend entre les lignes du temps dissimule des espaces extra-dimensionnels : les labyrinthes temporels. Pour vous en échapper, vous devrez résoudre des énigmes. Il en existe différents types, d'une difficulté plus ou moins élevée... Vous devrez les maîtriser pour continuer votre voyage !

Combats

Vous trouverez dans cette section une description de l'écran affiché lors des batailles, et des informations relatives au déroulement des combats.

ÉCRAN DE COMBAT



1 **Message d'aide** ··· Une brève explication à propos de la commande, de l'objet ou de la compétence sélectionnée. Vous pouvez choisir d'afficher ou de désactiver ces messages dans la section **Options** du menu principal.

2 **Stratégie** ··· Votre stratégie actuelle.

3 **Jauge ATB** ··· La jauge ATB et les commandes enregistrées.

4 **Commandes** ··· Ce menu vous permet de choisir les actions de votre personnage. Les options varient en fonction de la situation.

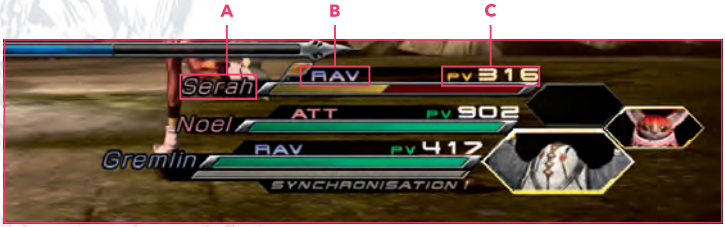


5 **État des ennemis ···** Les PV des ennemis et d'autres informations.

A **Nom du monstre**

B **Jauge de PV**

C **Jauge de combos** Cette jauge se remplit à chaque fois que l'ennemi subit une attaque.



6 **État des personnages ···** Les informations relatives à vos alliés.

A **Nom du personnage**

B **Rôle ···** Le rôle du personnage ou du familier.

C **Jauge de PV ···** PV restants. Lorsque les PV du leader tombent à zéro, il est automatiquement remplacé par son partenaire. Si les deux personnages principaux n'ont plus de PV, le combat est perdu et votre aventure prend fin.

COMBATS

LES BASES DU COMBAT

Lorsque vous entrez en contact avec un ennemi lors de vos déplacements, un combat se déclenche. Les combats se déroulent en temps réel ; chaque action requiert un certain nombre de segments de la jauge ATB, et celle-ci se remplit progressivement.

1 Combinaison des commandes

La jauge ATB est divisée en plusieurs segments que vous pouvez utiliser pour combiner des actions. Le coût de chaque compétence est indiqué à droite de son nom : lorsque vous voulez effectuer plusieurs actions à la suite, il vous faut donc attendre de disposer du nombre de segments correspondant au total nécessaire à votre série d'actions.



2 Choix de la cible

Lorsque vous avez programmé votre série de commandes, il vous suffit de sélectionner la cible et d'appuyer sur Ⓐ pour lancer la combinaison. Lorsque vous avez plusieurs ennemis face à vous, vous pouvez choisir la cible avec ◌ avant de valider.



3 Commande automatique

Si vous voulez faire agir votre personnage de manière automatique, il vous suffit d'opter pour le premier choix du menu de commande. Les actions effectuées par le leader en mode automatique, ainsi que le nom de la commande, changeront selon le rôle que vous lui avez attribué. Par exemple, si la commande est « **Auto-attaque** », votre personnage attaquera de lui-même la cible que vous aurez sélectionnée. Il existe toute une variété de commandes automatiques correspondant aux différents rôles.





Techniques avancées

Vous pouvez annuler une sélection de commande en appuyant sur Ⓑ. Appuyez sur Ⓨ pour lancer immédiatement les commandes accumulées dans les segments pleins de votre jauge ATB. Si vous voulez exécuter une seule commande, vous n'êtes ainsi pas obligé d'utiliser tous les segments : il est tout à fait possible d'en choisir un nombre réduit. Vous pouvez sélectionner une nouvelle fois la dernière séquence de commandes utilisée grâce à la commande **Répéter**. Pour afficher cette option, appuyez à droite sur ◌ dans le menu des commandes.

COMMANDES

Chaque commande requiert un certain nombre de segments de jauge ATB. Vous devrez donc laisser votre jauge ATB se remplir avant de pouvoir exécuter des commandes nécessitant beaucoup de segments.



COMMANDE AUTOMATIQUE	Choisir automatiquement les actions du leader en fonction du rôle et de la situation. Le nom de cette commande est défini par le rôle du personnage.
COMPÉTENCES	Sélectionner manuellement les actions à stocker dans la jauge ATB.
OBJETS	Cette commande ne nécessite pas de segments de jauge ATB.
CHANGER DE LEADER	Changer le personnage contrôlé pendant le combat.

PLUS DE DÉTAILS SUR LES COMPÉTENCES

Au fur et à mesure que vos personnages progressent, ils acquièrent des compétences de plus en plus puissantes et complexes, dont certaines exigeant plus de place dans la jauge ATB. Elles sont classées en deux catégories : celles accessibles depuis le menu de combat pendant une bataille, et celles activées automatiquement.



Acuité et bestiaire

Pendant un combat, appuyez sur RB pour consulter la page du bestiaire correspondant à votre adversaire. Plus vous combattez de monstres, plus ces données s'accumulent. Vous pouvez également utiliser un Analyseur pour obtenir toutes les informations d'un coup. Mieux connaître vos ennemis vous permettra d'exploiter leurs faiblesses de manière plus efficace. Vous pouvez consulter toutes les informations déjà disponibles sur les ennemis en sélectionnant **Bestiaire** depuis le menu principal.



COMBOS ET SEUIL DE CHOC

Quand vous frappez un ennemi, vous remplissez progressivement sa jauge de combos, située en haut à droite de l'écran. Vous pourrez accroître le taux de dégâts si vous concentrez vos attaques. Une fois la jauge remplie, l'ennemi tombera en état de choc. Il subira alors plus de dégâts, et certaines de vos compétences deviendront particulièrement dévastatrices.





COMBAT CINÉMATIQUE

Pendant les affrontements les plus intenses, vous déclencherez parfois un combat cinématique. Vous aurez alors un temps limité pour entrer les commandes requises ou prendre des décisions qui affecteront le déroulement de la bataille. En fonction de la rapidité et de la précision de vos réactions, vous pourrez esquiver des attaques, infliger des coups mortels et changer le cours du combat.





Choisir une attaque

Au cours de ces scènes interactives, différentes actions peuvent vous être proposées. Ces choix modifieront donc le déroulement de la cinématique.

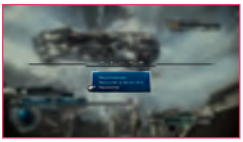
MENU DE PAUSE

Appuyez sur ▶ START en combat ou lors de vos déplacements pour ouvrir le menu de pause. Les options changeront suivant la situation (sauvegarde, retour au menu principal, etc.).



Recommencer (pendant un combat)

Mettez le combat en pause, puis sélectionnez **Recommencer** pour reprendre la partie quelques instants avant le début du combat. Vous récupérerez les objets utilisés ainsi que les PV perdus.



Retourner au Cœur de l'Histoire (pendant l'exploration)

Cette action sera parfois offerte dans le menu de pause. Retourner au Cœur de l'Histoire sauvegarde automatiquement la partie, y compris votre progression dans le niveau visité.



Sauvegarder (pendant l'exploration)

Ouvrez le menu de pause en appuyant sur ▶ START) pour sauvegarder votre progression. Veuillez noter que cette option ne sera pas toujours disponible. **Attention :** Après avoir chargé une partie, vous serez transporté dans le Cœur de l'Histoire. Pour reprendre l'aventure là où vous l'aviez laissée, entrez dans la dernière zone où vous vous trouviez.



Passer une cinématique

Appuyez sur ▶ START pour mettre la cinématique en pause, puis sur ◀ BACK pour passer directement à la fin de celle-ci. Vous pourrez passer tous types d'événements de cette façon, mais l'option ne sera pas disponible pour certains d'entre eux.



MONSTRES ALLIÉS

Un combat victorieux contre des monstres peut parfois vous rapporter des objets étranges appelés cristaux de monstres. Collectionner ces cristaux vous permettra de faire de ces mêmes monstres des alliés qui se battront à vos côtés.



Familiers

Ouvrez le menu principal et sélectionnez **Stratégies**, puis **Familiers**, afin de créer un groupe de monstres à intégrer à vos stratégies. Jusqu'à trois monstres peuvent rejoindre votre groupe de familiers. Changez de stratégie au cours des combats pour passer d'un familier à l'autre.



Compétences de Synchronisation

Vos monstres alliés ont leurs propres aptitudes spéciales appelées compétences de Synchronisation. Quand un monstre vous rejoint au combat, une jauge de Synchronisation apparaît en bas à droite de l'écran. Une fois cette jauge pleine, appuyez sur X pour utiliser la compétence. Certaines de ces actions demandent d'exécuter des commandes spécifiques (combinaison de touches, etc.) : plus vous les effectuez rapidement, plus la compétence est efficace.



Personnalisation des monstres

Vous pouvez modifier leur nom ou leur apparence à partir de l'option **Monstres** du menu principal, accessible en appuyant sur Y.



Ornements

Décorez vos monstres ! Leur apparence n'a aucune influence sur leur efficacité au combat, leurs compétences ou leurs caractéristiques, mais on ne peut pas nier que c'est la classe !



Nom

Cela vous permettra de les reconnaître plus facilement. Choisissez parmi une liste de recommandations ou laissez le jeu assigner un nom au hasard. Pour annuler une modification, choisissez **Nom d'origine**.



Fusion

Rendez un monstre encore plus puissant en lui apprenant les compétences d'autres monstres.



Libérer un monstre

Si vous libérez un monstre, il sera retiré de la liste de vos alliés et vous perdrez le cristal correspondant.



TACTIQUES DE COMBAT

Apprendre à utiliser les stratégies est la clé pour gagner les combats de FINAL FANTASY XIII-2. Vous pouvez assigner aux personnages l'un des six rôles possibles, chacun avec ses propres caractéristiques et comportements. Pour éditer et créer vos stratégies, ouvrez le menu principal avec Y et sélectionnez **Stratégies**. Explorez toutes les possibilités, testez de nouvelles combinaisons et créez des équipes de combat spécialisées en attaque, guérison ou soutien tactique par exemple.





STRATÉGIES

Pour utiliser des stratégies en combat, il vous faudra d'abord les créer à partir de l'option **Stratégies** du menu principal. Si vous voulez inclure des monstres alliés à votre équipe de combat, vous devrez constituer un groupe de familiers.



FAMILIERS	Sélectionner un groupe de trois monstres à intégrer à vos stratégies.
RÔLES	Assigner un rôle à chaque personnage et créer une stratégie.
ARCHÉTYPES	Laisser le jeu générer automatiquement une stratégie.
SUPPRESSION	Effacer des stratégies de votre liste.

Options de l'écran des stratégies

Y	Sauvegarder et charger les stratégies.
X	La stratégie sélectionnée sera votre réglage par défaut au début du combat.

RÔLES



Choisissez cette option pour éditer une stratégie, en assignant un rôle à chaque personnage et en choisissant un monstre allié. Vous pouvez créer jusqu'à six stratégies différentes et les classer. L'ordre dans lequel elles apparaissent à l'écran sera le même lors des combat.

Orientation de la stratégie



Vous pouvez affiner les paramètres de vos stratégies pour mieux définir le comportement des alliés, en leur donnant par exemple l'ordre de se concentrer sur une seule cible ou d'effectuer des attaques de zone. Depuis le menu principal, sélectionnez **Stratégies**, puis **Rôles**. Vous trouverez à droite du nom de chaque stratégie un symbole qui représente l'orientation de cette dernière. Placez le curseur sur ce symbole et appuyez sur Ⓐ pour voir les options disponibles.

Normale : Les personnages agissent en suivant la tactique normale de leur rôle.

Concentrée : Les personnages se concentrent sur une même cible.

Zone : Les personnages favorisent les actions à zone d'effet.

Si vous choisissez l'orientation Concentrée ou Zone d'une stratégie, son symbole et son nom changent : par exemple Cerbère (C) et Cerbère (Z).

CHANGER DE STRATÉGIE



En cours de combat, appuyez sur LB pour ouvrir le menu des stratégies, choisissez-en une nouvelle, puis appuyez sur Ⓐ pour valider votre choix. Vous pouvez changer de stratégie à tout moment sans limitations ni pénalités, donc n'hésitez pas à changer de formation de combat pour garder l'avantage. Avant de changer de stratégie, étudiez bien les bonus conférés par les rôles donnés aux membres de votre équipe, car ils offrent bien plus que de simples compétences.

LES RÔLES

Il en existe six, comme par exemple l'Attaquant, dédié aux actions offensives, ou le Soigneur, spécialiste de la guérison. Pendant les combats vos personnages et monstres alliés agissent automatiquement, mais vous pouvez déterminer le comportement de votre équipe pour une efficacité maximale. Pour déterminer les rôles de vos personnages, allez dans le menu **Stratégies** puis sélectionnez **Rôles**.



Les types de rôles

Attaquant

Il possède les capacités offensives les plus élevées. Ses attaques ont la particularité de ralentir la vitesse à laquelle la jauge de combos diminue, permettant ainsi de mettre plus facilement les ennemis en état de choc.

Bonus : Augmente l'attaque physique et magique des membres de l'équipe.



Ravageur

Ce spécialiste des attaques élémentaires augmente grandement le taux de dégâts, surtout lorsqu'il utilise une combinaison de différentes compétences ou un élément auquel l'ennemi est vulnérable.

Bonus : Accroît le taux de dégâts des combos.



Défenseur

Il protège ses équipiers et attire l'attention des ennemis grâce à la compétence Provocation, qui a également pour effet de ralentir la diminution de la jauge de combos. Ses autres compétences permettent principalement de réduire les dégâts subis et d'effectuer de puissants contres.

Bonus : Réduit les dégâts physiques et magiques pour toute l'équipe.



Saboteur



Partant du principe que le meilleur moyen de vaincre un ennemi est de commencer par l'affaiblir, le Saboteur utilise des compétences qui réduisent les potentiels offensif et défensif de ses adversaires. Les compétences du Saboteur augmentent la jauge de combos lorsqu'elles causent une altération d'état (par exemple Poison).
Bonus : Les compétences utilisées sur les ennemis ont plus de chances de réussite.

Tacticien



Il incarne l'esprit d'équipe et fait passer ses alliés avant sa gloire personnelle. Le tacticien maîtrise des compétences améliorant l'attaque et la défense de l'équipe, et ajoute le pouvoir des éléments aux attaques de ses équipiers.

Bonus : Augmente la durée des effets bénéfiques et des compétences défensives pour tous les membres de l'équipe.

Soigneur



Ce spécialiste des soins se concentre sur la restauration des PV, la guérison des personnages atteints par des altérations d'état (en commençant par les plus récentes), et la réanimation de ses camarades tombés au combat.

Bonus : Augmente l'efficacité des soins pour tous les membres de l'équipe.



Les rôles des monstres

Vos monstres alliés ont aussi des rôles, mais à la différence des humains, les leurs ne peuvent pas être changés. À mesure qu'ils progressent, leurs compétences et pouvoirs s'améliorent. Vous pouvez consulter leur profil et leur évolution dans la section **Monstres** du menu principal.

COMBATS

CONNAISSANCE DES ÉLÉMENTS

La plupart des ennemis que vous allez rencontrer sont vulnérables aux attaques élémentaires, et trouver laquelle vous permettra d'infliger encore plus de dégâts. Il existe quatre types d'éléments : le feu, la glace, la foudre et l'air. La compétence Acuité et les informations du bestiaire vous aideront à identifier les points faibles de vos ennemis. N'oubliez pas que le Ravageur n'est pas le seul à pouvoir infliger des dégâts élémentaires : certains sorts tels que Endo-Feu vous permettront d'ajouter ce type d'effet à vos attaques.



ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Les altérations d'état peuvent prendre plusieurs formes et sont capables de renverser le cours d'une bataille. Un ennemi autrefois imposant perdra de sa superbe face à l'arsenal du Saboteur, et ne résistera pas à des attaques renforcées par un Tacticien... Mais soyez sur vos gardes, car vos ennemis peuvent faire de même ! Une cible peut être sous l'influence de huit altérations simultanées : si vous ne faites pas attention, vous pourriez vous retrouver sans défense face à un ennemi pratiquement invincible.



Améliorations d'état

Les effets suivants améliorent la capacité offensive ou défensive de la cible, et sont provoquées par des compétences ou certains accessoires.



Bravoure
Augmente la puissance des attaques physiques.



Foi
Augmente la puissance des attaques magiques.



Célérité
Accélère le chargement de la jauge ATB.



Bouclier
Augmente la résistance physique.



Barrière
Augmente la résistance magique.



Volonté
Augmente les chances d'interrompre les actions des ennemis, tout en réduisant la capacité de vos adversaires d'interrompre les vôtre.



Voile
Accroît la résistance aux altérations d'état.

Altérations d'état

Vous pouvez vous protéger de ces effets handicapants grâce à certaines pièces d'équipement ou accessoires, ou bien encore en lançant le sort Voile. Les altérations d'état peuvent être guéries avec le sort Guérison ou l'objet Remède.



Poison
Inflige des dommages récurrents avec le temps. Peut être soigné avec l'objet Antidote.



Oubli
Empêche la cible de lancer des sorts. Peut être soigné avec l'objet Maillet.



Fragilité
Réduit la résistance physique.



Vulnérabilité
Réduit la résistance élémentaire. Peut être soigné avec Cire.



Supplice
Empêche la cible d'utiliser ses compétences physiques. Peut être soigné avec l'objet Antalgique.



Défaillance
Réduit la résistance magique.



Malédiction
Augmente les chances de subir des interruptions et aggrave les Lésions. Peut être soigné avec l'objet Eau bénite.

Les altérations d'état suivantes ne peuvent être utilisées que par certains ennemis :



Faiblesse
Réduit la Force.



Lenteur
Ralentit le chargement de la jauge ATB.



Débilité
Réduit la Magie.



Stase
Empêche toute action et accroît les dégâts subis.

Altérations spéciales



Glas
Un compte-à-rebours est lancé quand un personnage est victime de cette altération. Lorsqu'il atteint 0, le personnage est mis KO. Cet état ne peut pas être soigné.



Dissipation
Supprime les effets bénéfiques les plus récents.



Regain
Restaure les PV au fil du temps. Cet effet ne peut être dissipé.



Auréole
Permet de se relever du KO. Cet effet ne peut être dissipé.

Annuler les altérations d'état

En plus des méthodes décrites précédemment, il est possible de neutraliser un état en lui appliquant l'effet inverse. Un Tacticien peut ainsi supprimer les altérations d'état à la place d'un Soigneur. De la même manière, un Saboteur peut supprimer les effets bénéfiques des adversaires.



BILAN DU COMBAT

À la fin de chaque bataille, vous êtes noté en fonction du temps que vous avez mis à remporter la victoire. Le score final dépend de la différence entre la durée du combat et de l'objectif temps. Il est également converti en un rang, noté de zéro à cinq étoiles. Si la durée du combat est inférieure à l'objectif temps, vous recevrez au minimum trois étoiles. Ce rang influe, entre autres, sur le butin que vous obtenez à la fin du combat : plus votre rang est élevé, plus votre récompense sera grande.



OBJECTIF TEMPS	Le temps nécessaire à un joueur expérimenté pour se débarrasser de ses ennemis.
DURÉE DU COMBAT	Faites mieux que l'objectif temps demandé pour obtenir un bon score et de meilleurs bonus.
COEFFICIENT	Les points accordés en fonction des ennemis affrontés.
BONUS D'INITIATIVE	Votre bonus est augmenté si vous engagez le combat avec une attaque surprise.
SCORE	Votre score final, basé sur vos résultats en combat, le coefficient et le bonus de temps.
RANG	Le score détermine votre rang de combat, qui sera affiché sous forme d'étoiles (cinq étant meilleur résultat).
POINTS DE CAPACITÉ	Ces points vous serviront à améliorer vos personnages dans les Cristariums.
GILS	Le nombre de gils que vous avez amassés. C'est la monnaie du jeu, et elle vous sert à acheter armes, armures et bien plus.
TOTAL DES 20 DERNIERS SCORES	Le score total des combats récents.

CRISTARIUMS

Accessibles via le menu principal, les Cristariums vous permettent d'améliorer les caractéristiques de vos personnages et d'apprendre de nouvelles compétences. Tout le long de votre aventure, vous accumulez des points de capacité (PC) en gagnant des combats, remplissant des missions, etc. Utilisez ces points pour progresser le long de l'arborescence d'évolution de votre personnage.



Évolution de votre personnage

1 Sélectionnez le rôle à développer

Les bonus obtenus dépendent du rôle que vous développez. Ainsi, en vous concentrant sur les rôles d'Attaquant et de Défenseur, vous augmenterez respectivement la Force et les PV. À vous de déterminer comment répartir vos points de capacité entre les différents rôles.



2 Les grands cristaux

Ils accélèrent le développement des rôles en accordant des bonus d'évolution (Bonus d'Attaquant, Bonus de Ravageur, etc.). La clé de l'utilisation optimale du Cristarium d'un personnage est donc de décider quels rôles se verront attribuer ces cristaux.



3 Gagner des niveaux et apprendre des compétences

Chaque cristal sur l'arborescence augmente le niveau du rôle concerné, et vous permet d'acquérir des compétences spécifiques. Les compétences disponibles sont listées en haut à droite de l'écran.



Gagner des niveaux dans le Cristarium



Chaque Cristarium est composé de plusieurs étapes. Vous passerez à un nouveau niveau en complétant une arborescence entière. Ces transitions dans le Cristarium débloquent des bonus spéciaux, comme de nouveaux rôles, la possibilité d'améliorer votre capacité d'équipement ou d'agrandir la jauge ATB.

Évolution des monstres

1 Le pouvoir des Cristariums



Comme pour vos alliés humains, les monstres peuvent évoluer et se développer grâce aux Cristariums. Certains matériaux obtenus après les combats possèdent un pouvoir similaire aux points de capacité, et remplissent la même fonction pour vos monstres. Ces matériaux sont de qualités variées. Plus le niveau de vos monstres est élevé, plus la qualité requise augmente.

2 Transfert de compétences



Il est possible de transférer des compétences d'un monstre à l'autre. Sélectionnez **Monstres** depuis le menu principal, choisissez la créature qui recevra les compétences, puis sélectionnez **Fusion**. Choisissez finalement le cristal de monstre possédant les compétences à transférer.
Attention : celui-ci sera perdu après la fusion !
Les compétences de soutien peuvent être transférées à tous les monstres. Les commandes et les compétences automatiques sont quant à elles réservées aux créatures du même rôle.

Conseils

Lisez ces pages avec attention ! Ces informations pourraient s'avérer utiles au cours de votre aventure.

NOTIONS DE BASE LORS DE L'EXPLORATION

Les portails

Vous découvrirez plusieurs types de portails au cours de votre aventure. Les portails qui brillent d'une aura dorée ont été bénis par la déesse. Vous aurez besoin d'artéfacts spéciaux pour les ouvrir. Les portails de cristal nécessitent quant à eux des artéfacts primitifs qui peuvent être obtenus dans divers lieux et époques. Ces objets disparaissent après usage. Les portails embrasés sont ceux que vous venez d'emprunter. Approchez-vous-en et appuyez sur Ⓐ pour revenir au Cœur de l'Histoire..



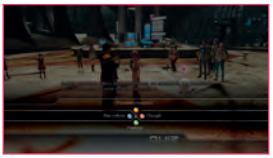
Restez dans la lumière et évitez la Bête

Les béhémoths des monts Yaschas détestent la lumière. Si l'un d'eux devait apparaître, cherchez une zone éclairée et restez-y jusqu'à ce que l'horloge mog passe au vert. Ensuite, courrez vers la prochaine zone de lumière. Vous pouvez aussi vous servir des faisceaux des projecteurs. Quoi qu'il arrive, évitez les coins sombres !



Le Quiz Stupéfiant du Capitaine Énigme

Le Capitaine Énigme apparaît là où on l'attend le moins pour assaillir les passants avec ses quiz ! Essayez de répondre à ses questions... Vous pourriez même obtenir une récompense spéciale ! Ce curieux personnage se cache quelque part dans une certaine ville, mais le trouver s'avère en général complexe. Écoutez les passants pour obtenir des indices !



CONSEILS POUR LES COMBATS

Lésions

Certaines attaques sont si dévastatrices qu'elles réduisent les PV max de la cible. On appelle ces blessures les « Lésions », et seules les super-potions vous permettront de les guérir en cours de combat. Les Lésions disparaîtront spontanément à la fin de la bataille et les PV max sont rétablis.



Priorité des résistances

Les résistances physique et magique sont toujours prioritaires sur les affinités. Par exemple, si vous attaquez un ennemi vulnérable à la Foudre mais immunisé contre la magie avec la compétence Foudre, vous ne lui infligerez aucun dégât. Cependant, si vous attaquez ce même ennemi avec Électro-impact, une attaque de type Foudre non-magique, il subira davantage de dégâts. Certains ennemis sont immunisés à la fois contre les dégâts physiques et magiques. Si vous devez affronter de tels adversaires, utilisez Acuité pour glaner des informations qui vous aideront à décrocher la victoire.



Obtenir des cristaux de monstres

Les monstres se transformeront plus facilement en cristaux si vous les éliminez grâce aux compétences de Synchronisation. Suivez les instructions avec précision et rapidité pour augmenter l'efficacité de l'attaque et vos chances de réussite !



Accessoires et compétences dérivées

Ouvrez la section **Équipement** du menu principal pour changer d'armes et d'accessoires. Vous pouvez voir les compétences de soutien apportées par votre équipement en haut à droite de l'écran. Combiner certaines pièces d'équipement créera parfois un effet synergique qui ajoutera des bonus supplémentaires. Variez votre équipement pour découvrir quelles combinaisons vous offrent les effets les plus intéressants !



Compétences secrètes des monstres

Si vous transférez régulièrement des compétences à un monstre à partir de créatures du même rôle, vous débloquerez des compétences secrètes. Étudiez les caractéristiques de vos monstres pour créer une équipe imbattable d'alliés surpuissants !



CASINO ET ÉVÉNEMENTS

Des machines à sous capricieuses

Les machines à sous de Fortuna sont capricieuses, croyez-le ou non ! Plus une machine est « heureuse », plus vous avez de chances de gagner le gros lot. Savoir quand les symboles gagnants vont s'aligner est la clé pour gagner gros... alors prêtez attention aux indices ! Vous pouvez commencer par interroger les employés les plus proches, ils connaissent ces machines mieux que quiconque.



Pas de retraite pour les chocobos

Les chocobos qui se retirent de la course parce qu'ils n'ont plus de PL peuvent toujours retenter leur chance sur le circuit. Par contre, le niveau du chocobo ne changera pas, et il aura les mêmes attributs et PL que pour sa toute première inscription. Pour qu'il ait plus de chances d'atteindre la gloire, essayez d'améliorer ses compétences dans le Cristarium avant de le réinscrire à de nouvelles courses.



Bonus spécial : sauvegarde de FINAL FANTASY XIII

Si vous commencez une partie en étant connecté à un profil du joueur contenant une sauvegarde de FINAL FANTASY XIII, vous obtiendrez des bonus inédits.



Fins paradoxales

Parfois, les décisions prises par Noel et Serah au fil du temps changent l'Histoire et son dénouement. Ces routes parallèles sont appelées fins paradoxales. Il y en a plusieurs cachées au Cœur de l'Histoire. Pouvez-vous toutes les trouver ?



Contenu téléchargeable

Du contenu téléchargeable pour FINAL FANTASY XIII-2 paraîtra régulièrement, même après la sortie du jeu, et proposera de nouveaux costumes pour vos personnages ou bien de nouveaux boss. Connectez-vous pour pouvoir en profiter !

